信長の野望 30th Anniversary

「信長の野望」30周年記念
歴代タイトル全集

操作ガイド

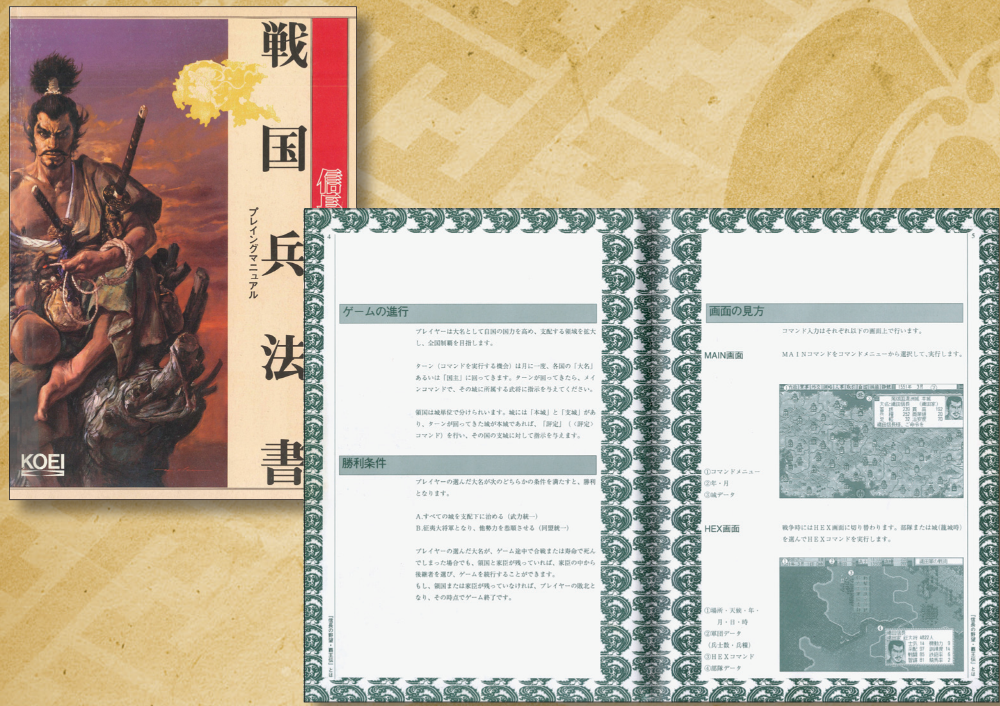
歴史シミュレーションゲーム

信長の野望® 覇王伝 with パワーアップキット

はじめにお読みください

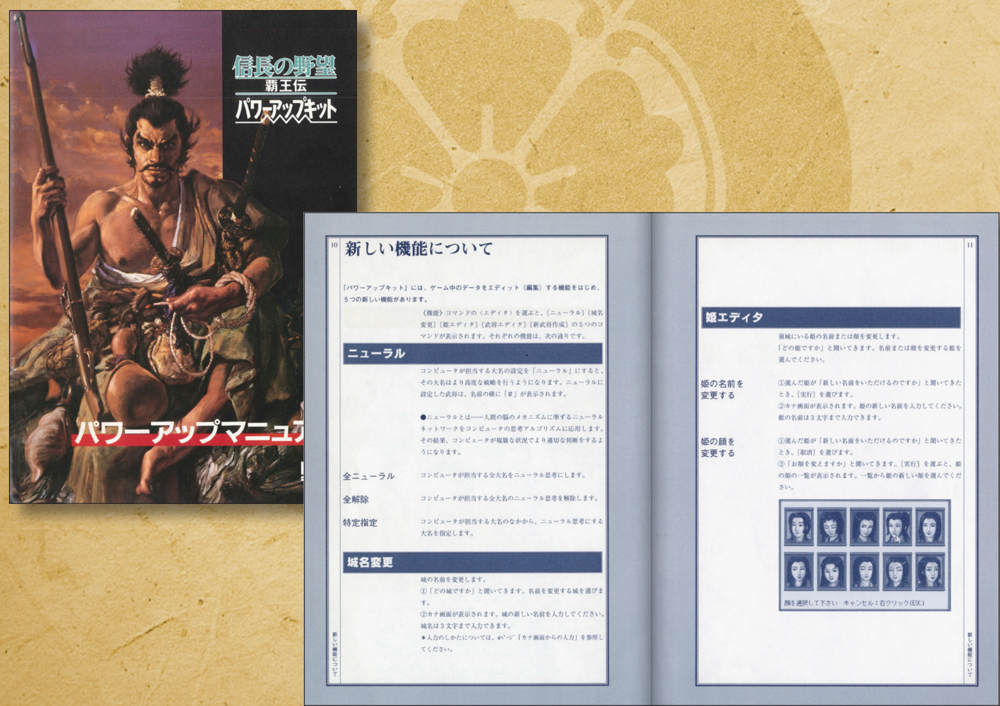
※このPDFに掲載されているマニュアルをご覧いただく前に、必ず「はじめにお読みください」をご覧ください。
※本製品に付属している「スタートアップマニュアル」も、併せてご覧ください。

『信長の野望・覇王伝』



ゲームの解説を見る

『信長の野望・覇王伝 パワーアップキット』



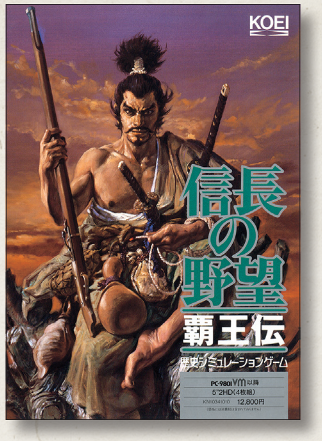
パワーアップキットの解説を見る

はじめにお読みください

ゲームの概要

『信長の野望・覇王伝』

1992年に発売されたシリーズ5作目。従来の国単位から、城単位の攻防へと変革した作品。約170もの城が登場し、城の規模や位置関係が戦略に影響を及ぼします。論功行賞システムを使っての人心掌握も大きな特徴です。



『信長の野望・覇王伝 パワーアップキット』

1534年「群雄割拠偏」、1583年「野望転生編」の2本のシナリオを追加。ほか、各種エディタ機能を搭載し、より楽しめる内容にパワーアップしました。



ゲームを始める前に

インストールの方法、セーブ・ロードについてなど、詳しくは本製品付属の「スタートアップマニュアル」をご覧ください。
うまく動作しないときや、トラブルと思われる症状が出た場合は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「トラブルの一般的な対処法」をご確認ください。

PDFマニュアルをご覧いただく前に

- ◆このPDFに掲載されている説明書は、オリジナル版の説明書から、特にゲームの進行に役立つページを抜粋したものです。全ページは掲載されておりませんので、ご了承ください。
- ◆一部の表記、画面写真が、本製品に収録されているものと異なる場合があります。
- ◆ユーザーサポートの連絡先は、本製品付属の「スタートアップマニュアル」の「ユーザーサポート」の頁をご覧ください。

ゲームの進行

プレイヤーは大名として自国の国力を高め、支配する領域を拡大し、全国制覇を目指します。

ターン（コマンドを実行する機会）は月に一度、各国の「大名」あるいは「国主」に回ってきます。ターンが回ってきたら、メインコマンドで、その城に所属する武将に指示を与えてください。

領国は城単位で分けられいます。城には「本城」と「支城」があり、ターンが回ってきた城が本城であれば、「評定」（〈評定〉コマンド）を行い、その国の支城に対して指示を与えます。

勝利条件

プレイヤーの選んだ大名が次のどちらかの条件を満たすと、勝利となります。

A.すべての城を支配下に治める（武力統一）
B.征夷大将軍となり、他勢力を恭順させる（同盟統一）

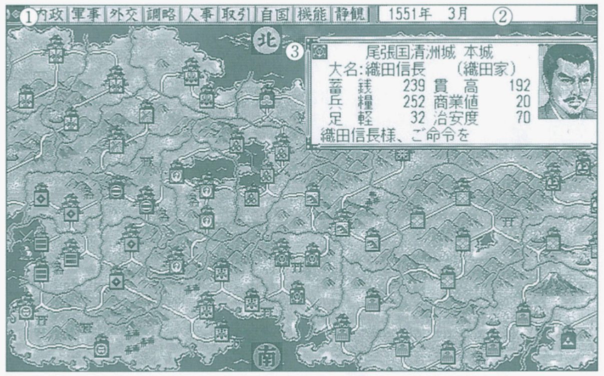
プレイヤーの選んだ大名が、ゲーム途中で合戦または寿命で死んでしまった場合でも、領国と家臣が残っていれば、家臣の中から後継者を選び、ゲームを続行することができます。
もし、領国または家臣が残っていなければ、プレイヤーの敗北となり、その時点でゲーム終了です。

画面の見方

コマンド入力はそれぞれ以下の画面上で行います。

MAIN画面

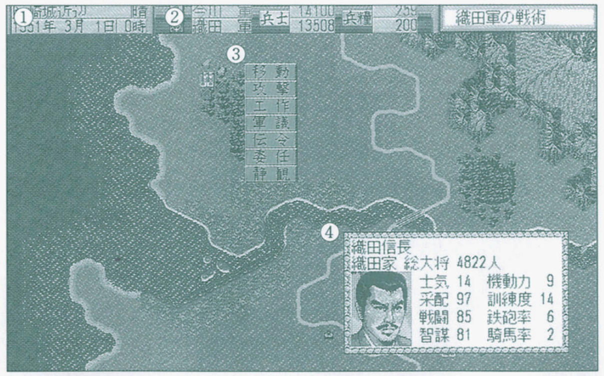
ＭＡＩＮコマンドをコマンドメニューから選択して、実行します。



①コマンドメニュー
②年・月
③城データ

HEX画面

戦争時にはＨＥＸ画面に切り替わります。部隊または城（籠城時）を選んでＨＥＸコマンドを実行します。



①場所・天候・年・月・日・時
②軍団データ（兵士数・兵糧）
③ＨＥＸコマンド
④部隊データ

ＭＡＩＮ画面のデータ

マウスを城のマークにあわせてクリックすると、城データが表示されます。城データを見ることができるのは、自国の城、または偵察をした城のみです。それ以外の城は、城に合わせてクリックすると、城名のみコマンドメニューの右に表示されます。

城データ

城規模

その城の大きさの度合です。
城の規模が大きいほど、防御度が下がりにくくなります。
《内政》コマンドの〈築城普請〉で、規模が拡大します。
ただし実行できるのは城の防御度が100のときに限ります。
（ＭＡＸ：15）

防御度

その城の堅固さの度合です。
防御度が高いほど、籠城戦のときに城が落ちにくくなります。
《内政》コマンドの〈作事改修〉で、防御度が増します。
（ＭＡＸ：100）

商業値

町の商業的な価値です。
商業値が高いほど、金の収入が増します。国によって同じ商業値でも多くの収入を得られるところがあります。こうした国にはマップ上で本城のそばに家のマークが表示されています。
《内政》コマンドの〈商業奨励〉で、商業値が上昇します。
（ＭＡＸ：100）

治安度

その国の治安の度合です。
治安度が下がると、一揆がおきやすくなり税収に影響します。
《内政》コマンドの〈領内巡検〉で、治安が良くなります。
（ＭＡＸ：100）

人口率（％）

総貫高に対する、その城の人口です。総貫高が上がると人口率は下がります。
（ＭＡＸ：100）

武将数（人）

その城にいる武将の人数です。

総貫高（百貫）

領有する土地に対する税収の総額です。
総貫高が高いほど、米の収穫が増します。
《内政》コマンドの〈農業開発〉で、総貫高が上昇します。
総貫高の上限は、城によって異なります。

足軽（百人）

その城の支配下にある兵士の総数です。
《軍事》コマンドの〈雇足軽〉で、足軽を雇うことができます。

蓄銭（貫）

その城が保有する金の量です。
毎年の税収で、町の商業値や金山・銀山の有無に応じて増えます。
（ＭＡＸ：40,000）

兵糧（俵）

その城が保有する米の量です。
毎年の税収で、総貫高に応じて増えます。
（ＭＡＸ：40,000）

騎馬（百頭）

その城が保有する騎馬の数です。
戦争のとき、部隊の機動力や突撃の効果に関係します。
《取引》コマンドで〈購入〉または〈売却〉することができます。

鉄砲（百挺）

その城が保有する鉄砲の数です。
戦争のとき、部隊の砲撃力に関係します。
《取引》コマンドで〈購入〉または〈売却〉することができます。

大名データ

年齢	大名の年齢です。毎年１月に年を取ります。
政治	大名の政治力です。 内政・外交のコマンドに関係します。
戦闘	大名の戦闘力です。敵に与える被害を大きくします。 軍事および戦争時のコマンドに関係します。
采配	大名の戦闘指揮能力です。味方が受ける被害を小さくします。 戦争時のコマンドに関係します。
智謀	大名の知力です。 外交・調略のコマンドに関係します。
野望	大名の天下人への野心です。 野望の高い大名ほど、戦争を仕掛けます。
気合	大名の行動力です。コマンドを実行する上で必要です。 コマンドによって必要となる気合の量が異なります。 毎月初めに補充されます。
領城数	大名が領有している城の数です。
姫	大名の娘です。 外交・人事のコマンドに関係します。
朝廷貢献度	大名の朝廷に対する貢献度です。 〈朝廷工作〉コマンドの〔献上〕で上がり、〔勅状発行〕〔官位受領〕で下がります。朝廷貢献度は、〈朝廷工作〉コマンドまたは《自国》の〈対外関係〉コマンドで表示されます。

武将データ

年齢	武将の年齢です。毎年１月に年を取ります。
政治	武将の政治力です。 内政・外交のコマンドに関係します。
戦闘	武将の戦闘力です。敵に与える被害を大きくします。 軍事および戦争時のコマンドに関係します。
采配	武将の戦争における指揮能力です。味方が受ける被害を小さくします。 戦争時のコマンドに関係します。
智謀	武将の知力です。 外交・調略のコマンドに関係します。
野望	武将の野心です。 野望の高い武将ほど、謀叛を起こす可能性があります。
気合	武将の行動力です。コマンドを実行する上で必要です。 コマンドによって必要となる気合の量が異なります。
知行	武将が大名から与えられた領地です。
勲功	武将の立てた手柄の値です。武将の働きに応じて勲功が加算されます。 勲功が高いのに評価しないでいると、その武将の忠誠心が下がります。（忠誠心は表示されません）
一門衆	大名の一門（血縁や婚姻関係にある家臣）であれば、「一門衆」（または「＊」印）が表示されます。

MAINコマンド

MAIN画面で実行するコマンドです。大名は国ごとに戦略を立ててコマンドを実行します。

（本）＝本城のみ実行可能なコマンド
（大）＝大名のみ実行可能なコマンド

内政

自国内の行政を行います。
内政の実行には、それぞれ蓄銭20が必要です。

農業開発 各城の総貫高を上昇させます。
武将の［政治］が高いほど効果が上がります。

商業奨励 町の商業価値を上昇させます。
武将の［政治］が高いほど効果が上がります。

領内巡検 治安度を上昇させます。
武将の［政治］が高いほど効果が上がります。

作事改修 各城の防御度を上昇させます。
武将の［政治］が高いほど効果が上がります。

築城普請 各城の規模を大きくします。
防御度が100のときのみ実行可能です。

評定（本） 国内支城への指示を行います。
各城主にその月の政策方針を申し出させて、実行させます。城主を呼び出して、自ら政策を指示することもできます。

富　国	国力の増強。
強　兵	軍事力の増強。
静　観	何も実行しない。
評定終了	評定の終了。

軍事

軍事活動を行います。

開戦 他国に合戦を仕掛けます。
自国の他城から応援軍をだすことができます。同盟国があれば、同盟軍を要請することもできます。戦争では、武将の［戦闘］［采配］が関係します。

雇足軽 足軽を蓄銭で雇います。

訓練 雇った足軽を訓練します。
武将の［采配］が高いほど効果が上がります。

移動 武将の移動を行います。

移　動	他城に武将を移動させます。
(本)呼寄せ	他城から武将を呼び寄せます。

輸送 蓄銭・兵糧・騎馬・鉄砲・足軽を輸送します。

外交（大）

他国または朝廷と交渉します。

会盟 対等同盟を結び、友好度を上げます。
自国が戦争のときに同盟軍を依頼することができます。

威圧 優位同盟を結び、他国を傘下に加えます。
自国が戦争のときに同盟軍を強要することができます。

恭順　他国に従属同盟を請います。
従属同盟を結んでいる優位国が戦争をするときには、従属国は要請があれば必ず同盟軍を送らなければなりません。

婚姻　同盟関係にある大名家に姫を嫁がせ、姻戚関係を結びます。
婚姻が成立すると、友好度が上がります。

手切れ　他国との同盟を破棄します。

朝廷工作　朝廷に対して以下のような交渉を行います。
大名の朝廷貢献度が高いほど、朝廷工作の効果が上がります。

献　上　朝廷に貢ぎ物を贈り、朝廷貢献度を高めます。

勅状発行　朝廷に他国と同盟を勧める勅状を発行してもらいます。このとき同盟を破棄すると朝廷貢献度が大きく下がります。

官位受領　朝廷に官位を授けてくれるよう請願します。
官位が高いほど、他国に対して有利に外交を進められます。
受領した官位は家臣に与えることもできます。

調略

他国に対して策略を仕掛けます。

他城偵察　自国および同盟国と隣接する他国の城を偵察します。
成功すると、その城の情報を見ることができます。
武将の［智謀］が高いほど成功しやすくなります。

内応勧誘　敵国武将に内応を勧めます。
成功すると、その国との戦争中に寝返らせることができます。
武将の［智謀］が高いほど成功しやすくなります。

煽動　敵国住民を煽動します。
成功すると、敵国の治安度が下がり一揆が起こりやすくなります。
武将の［智謀］が高いほど効果があります。

流言飛語　他国にニセ情報を流します。
成功すると、他国大名と武将との間に不和を招き、大名が武将を解雇したり、殺したりすることがあります。
武将の［智謀］が高いほど効果があります。

暗殺　他国武将を暗殺します。
武将の［智謀］［戦闘］が高いほど成功しやすくなります。

人事

配下武将の人事を行います。

取立　武将を自分の配下に加えます。

自　国　自国にいる浪人を配下に加えます。

他　国　他国の武将を自分の配下に加えます。

隠居　大名が存命中に一門衆の中から後継者を抜擢します。
隠居した大名はその配下に加わります。
後継者の能力値が低い場合は、家臣の忠誠心が下がります。

縁組　配下武将に姫を嫁がせ、一門衆に組み入れます。
一門衆に組み入れた武将は、忠誠心が上がります。

任命　家臣を要職に任命します。

国　主　家臣の中から国主を任命します。

軍　師　家臣の中から軍師を任命します。
軍師がいると、大名または国主に対し助言を与えてくれます。
武将の［戦闘］［政治］が高くなければ、軍師に任命できません。

国主指示　支配国の国主に指示を与えます。

全委任　全ての支配国の国主に国政を委任します。
国政のタイプを［軍事型］か［内政型］か選んでください。

全直轄　全ての支配国の統治を自らの指示で行います。

特定委任　特定の支配国の国主に国政を委任します。
国政のタイプを［軍事型］か［内政型］か選んでください。

論功行賞（大）　家臣の勲功を評価し処遇を決定します。（P.18参照）

取引

商人と取引を行います。

購入　商人から物資を購入します。

兵　糧　蓄銭を兵糧に換えます。

鉄　砲　蓄銭を鉄砲に換えます。

騎　馬　蓄銭を騎馬に換えます。

売却　商人に物資を売却します。

兵　糧　兵糧を売って蓄銭に換えます。

鉄　砲　鉄砲を売って蓄銭に換えます。

騎　馬　騎馬を売って蓄銭に換えます。

自国

現在の自国を表示します。

対外関係　他国の大名との友好関係を表示します。

勢力分布　各国の勢力範囲をマップ上で塗り分けて表示します。

所領一覧　所領の国・城の一覧を表示します。

家臣一覧　所属する家臣の一覧を表示します。

家宝一覧　所有する家宝の一覧を表示します。

静観

そのターンを終了します。

機能

中断　進行中のゲームを一時中断します。
（スタートアップマニュアルのP.10参照）

終　了　ゲームを終了します。

記　録　プレイ途中のゲームデータを記録します。

呼　出　記録しておいたゲームデータを呼び出します。

作　成　セーブディスクを作成します。

効果　プレイ環境の設定をします。

論功行賞（大）

配下武将の論功行賞を行います。論功行賞を行うことにより、配下武将の勲功を下げることができます。評価が適当なものであれば、それに伴い武将の忠誠心が上がります。しかし評価が不適当であれば、武将は不満を抱き、逆に忠誠心は下がります。また懲罰を与える場合は、他の家臣にも影響を及ぼすことがあるので、注意しなければなりません。

新恩給与　配下武将への知行地の割り当てを決めます。

加　増　配下武将に知行地を与えます。

減　封　配下武将の知行地を召し上げます。

転　封　配下武将の知行地を他の支配国に移します。
転封される土地の位置と、加増の有無により忠誠心が変わります。

恩賞　配下武将に家宝（アイテム）を与えます。

報奨金　配下武将に報奨金として、本城の蓄銭からいくらかの金額を与えます。

官位叙任　配下武将に官位を与えます。
ただし大名が朝廷から官位を受領していなければ、与えることはできません。

感状　配下武将に感謝状を与えます。
与えることができる感状の枚数は、大名の政治力によります。

一字拝領　配下武将に大名の名前の一文字を与え改名させます。
どの文字を与えるかはランダムで決まります。武将一人につき一回限り有効です（ただし一門衆には実行できません）。

懲罰　配下武将に懲罰を与えます。

没　収　配下武将の所有するアイテムを没収します。
ただし武将がアイテムを持ったまま逃げる場合があります。

官位剥奪　配下武将の官位を剥奪します。
ただし命令に応じず逃げて浪人になる場合があります。

追　放　配下武将を追放します。
追放された武将は浪人となります。

切　腹　配下武将に切腹を命じます。
ただし命令に応じず逃げて浪人になる場合があります。

国主一任　武将の論功行賞を国主に一任します。

戦争の進め方

《軍事》コマンドの〈開戦〉を選び、他国に攻め込むと戦争になります。また他国から攻め込んできた場合にも戦争になります。戦争の準備を整えてから、ＨＥＸ画面での戦闘へと移ります。

戦争の進め方

戦争の準備

①攻め込むことができる城のマークが表示されます。その中から攻め込む城を選んでください。

②自国の属領から「応援軍」を送るか、また送るのならば、どの城からかを決めます。攻め込む城と隣接する同盟国(自国も含む)が有れば、「同盟軍」を要請することもできます。

③それぞれの城から参戦する武将を選び、部隊を編成します。武将ごとに足軽・雑兵を振り分け、騎馬・鉄砲を配分します。（P.32参照）

＊送り込める部隊数は、正規軍が７部隊、応援軍・同盟軍がそれぞれ５部隊までです。

部隊の配置

①守備側が城から出向いてくると「野戦」になります。守備側が出向かなかった場合、または野戦に敗れた場合は、「攻城戦」になります。戦争が始まると、ＨＥＸ画面に切り替わります。

②合戦期間は最長10日間で、３時間ごとにターンが回ってきます。攻撃側と守備側で、交互にコマンドを実行します。

③野戦の場合は、攻撃側が部隊を配置したあと、守備側のみ本陣を設置します。それから守備側の部隊の配置となります。

④攻城戦の場合は、まず攻撃側が部隊を配置したあと、守備側が部隊を配置し、籠城するかどうかを決めます。

戦争の進行

①攻撃側と守備側と、それぞれ交互にターンが回ってきます。自分のターンが回ってきたら、部隊を選んでコマンドを実行してください。

②自軍の立場によって、実行するコマンドが異なります。攻撃側であれば「攻勢コマンド」、守備側であれば「守勢コマンド」を、また籠城した場合には「籠城コマンド」を実行します。

＊戦闘には､部隊の向き・兵の士気などが大きく関わってきます。「奇襲」をかけて敵の背面を突いたり、敵の士気を下げておいて「強襲」するなど、高度な戦術を駆使することが可能です。

戦争の勝敗

①以下の条件のどれかを満たすと、勝利となります。
　A.敵の兵糧が０になる.
　B.敵の総大将を倒す.
　C.敵の兵士数を０にする.

②「降伏勧告」に応じた側や「和議要請」を申し出た側は、敗北となります。

③野戦で守備側の本陣を占拠した場合､攻撃側の勝利となります。また攻城戦で城の防御度を０にした場合にも、攻撃側の勝利となります。

④10日間守りぬくと守備側の勝利となります。

＊攻撃側が野戦に勝利すると、戦場は攻城戦へと移ります。そして攻撃側が攻城戦に勝利すると、その城を領有することができます。また守備側が勝利すると、攻撃側は撤退します。

ＨＥＸ画面のデータ

ＨＥＸ戦では、画面の上部に両軍の軍団データが表示されます。城または部隊のデータを知りたいときは、城か部隊にカーソルを合わせ、マウスならクリック、キーボードならリターンキーを押してください。城または部隊のデータが表示されます（なお敵軍のデータについては、敵部隊が自軍部隊から情報集収可能な距離内にいる場合のみ表示されます）。

軍団データ

兵士（人）	全部隊の兵士の総数です。
兵糧（俵）	全部隊が保有する米の量です。 戦争中は、１日に朝夕の２回、兵士数に応じて減ります。 兵糧が０になると負けです。

城データ

足軽（百人）	城内にいる全部隊の足軽の人数です（雑兵は含まれません）。
鉄砲（百挺）	その城が保有する鉄砲の数です。
騎馬（百頭）	その城が保有する騎馬の数です。
兵士気	全部隊の兵士の意気込みです。
訓練度	兵士の訓練の度合です。 訓練度が高いと、機動力・攻撃力が増します。
城規模	その城の大きさの度合です。 城の規模が大きいほど、防御度が下がりにくくなります。
防御度	その城の堅固さの度合です。 城の防御度が０になると負けです。

部隊データ

兵士	その部隊に所属する兵士数です。
士気	戦争に対する兵士の意気込みです。 士気が高いほど、機動力・攻撃力が増します。
采配	部隊を率いる武将の指揮能力です。 采配が高いほど、味方が受ける被害が小さくなります。
戦闘	部隊を率いる武将の戦闘能力です。 戦闘が高いほど、敵に与える被害が大きくなります。
智謀	部隊を率いる武将の知力です。 智謀が高いほど、工作が成功しやすくなります。
機動力	その部隊の移動能力です。（ＭＡＸ：15） 部隊の騎馬率、訓練度、采配などに関係します。
訓練度	兵士の訓練の度合です。 訓練度が高いほど、機動力・攻撃力が増します。
騎馬率（％）	その部隊の所有する騎馬の兵士数に対する割合です。 騎馬の所有率が高いほど、機動力が増します。
鉄砲率（％）	その部隊の所有する鉄砲の兵士数に対する割合です。 鉄砲の所有率が高いほど、砲撃の効果が増します。

ＨＥＸコマンド

ＨＥＸ戦では、攻撃側の部隊は攻勢コマンド、守備側の部隊は守勢コマンド、籠城している部隊は籠城コマンドを、それぞれ実行します。マップ上の部隊を選んで、クリックまたはリターンキーを押すと、実行できるコマンドが表示されます。その部隊に実行させたいコマンドを選んでください。部隊が籠城している場合は、マップ上の城を選んでください。

●印＝総大将のみ実行可能なコマンド

攻勢コマンド

攻撃側のときに出すコマンドです。

移動　部隊を移動させます。
部隊の移動可能な範囲に＊印が表示されます。

- **通常移動**　部隊を機動力の範囲で移動させます。このとき部隊は進行方向を向きます。
- **方向転換**　部隊の向きだけを変えます。このとき部隊の位置はそのままです。
- **平行移動**　部隊の向きはそのままで移動します。

攻撃　敵部隊を攻撃します。
攻撃可能な範囲の敵に＊印が表示されます。

- **通常攻撃**　隣接する敵部隊を攻撃します。
- **砲　撃**　正面３方向の射程距離内にいる敵を砲撃します。訓練度が高いほど、命中率が上がります。
- **突　撃**　隣接する敵部隊を攻撃しながら通り抜けます。

工作　敵部隊に工作を仕掛けます。
工作可能な範囲の敵に＊印が表示されます。

- **挑　発**　敵部隊を挑発して自軍の一部隊のいるＨＥＸに誘導します。
- **潜　入**　自部隊の兵士を敵部隊または敵城に潜入させて、兵の士気・城の防御度を減少させます。
- **火攻め**　城に火を掛けて敵の物資・兵士気・兵数・防御度を減少させます。

軍議●　自軍の全勢力についての情報を見ます。（P.31参照）

伝令●　自軍または敵軍に対して伝令を送ります。

- **退　却**　自部隊に隣接国（城）への撤退を命じます。総大将を選択すると全員退却します。
- **降伏勧告**　停戦交渉です。敵軍に降伏を促します。
- **和議要請**　停戦交渉です。自軍の降伏を申し出ます。
- **内　応**　敵武将に内応するよう要請します。戦闘開始以前に内応勧誘しておくことが必要です。

委任●　戦術をコンピュータに委任します。以下から戦法を選びます。
委任解除をする場合は「○○○軍の戦術」という表示が出ているときに、マウスをクリックするか、［ＥＳＣ］キーを押します。

- **力攻め**　攻撃を中心にした戦法を展開します。
- **正攻法**　攻守のバランスがとれた堅実な戦法を展開します。

持久戦　守りを中心にして敵軍の疲弊を待ちます。

静観●　そのターンを終了します。

守勢コマンド

守備側のときに出すコマンドです。

移動　部隊を移動させます。
部隊の移動可能な範囲に＊印が表示されます。

通常移動　部隊を機動力の範囲で移動させます。
このとき部隊は進行方向を向きます。

方向転換　部隊の向きだけを変えます。
このとき部隊の位置はそのままです。

平行移動　部隊の向きはそのままで移動します。

攻撃　敵部隊を攻撃します。
攻撃可能な範囲の敵に＊印が表示されます。

通常攻撃　隣接する敵部隊を攻撃します。

砲　撃　正面３方向の射程距離内にいる敵を砲撃します。

突　撃　隣接する敵部隊を攻撃しながら通り抜けます。

工作　敵部隊に工作を仕掛けます。
工作可能な範囲の敵に＊印が表示されます。

挑　発　敵部隊を挑発して自軍の一部隊のいるＨＥＸに誘導します。

潜　入　自部隊の兵士を敵部隊または敵城に潜入させて、兵の士気・城の防御度を減少させます。

軍議●　自軍の全勢力についての情報を見ます。（P.31参照）

伝令●　自軍または敵軍に対して伝令を送ります。

出　陣　部隊を城外に登場させます。

退　却　部隊を城内または他の隣接国（城）に撤退させます。
総大将を選択すると全員退却します。

降伏勧告　停戦交渉です。隣接城への撤退を促します。

和議要請　停戦交渉です。隣接城への撤退を申し出ます。

内　応　敵武将に内応するよう要請します。事前に内応勧誘しておくことが必要です。

委任●　戦術をコンピュータに委任します。以下から戦法を選びます。
委任解除をする場合は「〇〇〇軍の戦術」という表示が出ているときに、マウスをクリックするか、［ＥＳＣ］キーを押します。

力攻め　攻撃を中心にした戦法を展開します。

正攻法　攻守のバランスがとれた堅実な戦法を展開します。

持久戦　守りを中心にして敵軍の疲弊を待ちます。

静観●　そのターンを終了します。

籠城コマンド

籠城のときに出すコマンドです。

攻撃　敵部隊を攻撃します。
攻撃可能な範囲の敵に＊印が表示されます。

- **通常攻撃**　城の周囲に隣接する敵部隊を攻撃します。
- **砲　撃**　城の周囲の射程距離内にいる敵を砲撃します。

守備　敵部隊の攻撃に備えます。

- **兵糧補給**　蓄銭で兵糧を購入します。
- **鼓　舞**　兵の士気を上昇させます。

軍議●　自軍の全勢力についての情報を見ます。（P.31参照）

伝令●　自軍または敵軍に対して伝令を送ります。

- **出　陣**　部隊を城外に登場させます。
- **退　却**　部隊を城内または他の隣接国（城）に撤退させます。
- **降伏勧告**　停戦交渉です。隣接城への撤退を促します。
- **和議要請**　停戦交渉です。隣接城への撤退を申し出ます。
- **内　応**　敵武将に内応するよう要請します。事前に内応勧誘しておくことが必要です。

委任●　戦術をコンピュータに委任します。以下から戦法を選びます。
委任解除をする場合は「○○○軍の戦術」という表示が出ているときに、マウスをクリックするか、［ＥＳＣ］キーを押します。

- **力攻め**　攻撃を中心にした戦法を展開します。
- **正攻法**　攻守のバランスがとれた堅実な戦法を展開します。
- **持久戦**　守りを中心にして敵軍の疲弊を待ちます。

静観●　そのターンを終了します。

軍議内容

《軍議》コマンドを実行すると、以下のように軍議内容が表示されます。
－現在の自軍の戦況についての意見を、他の武将に聞きます。
－現在の自軍の戦力について、正規軍・応援軍・同盟軍それぞれの報告を見ます。
①○○家：所属する家
②○○城衆：所属する城
③○部隊：軍団の部隊数
④総勢○○○人：総兵士数
⑤捕虜○人：戦闘中とらえた捕虜の人数
⑥兵糧○俵：残り兵糧数
⑦戦闘可能日数○日：残りの兵糧数によって決まる戦闘可能日数

部隊の編成

《軍事》コマンドの〈開戦〉を実行する場合は、戦争の準備段階として攻め込む城を選んだ後､以下のような部隊の編成を行います。

部隊の編成

武将の選択　戦争に参加する武将を選択します。このとき軍団の総大将を決定します。籠城するときは自動的に総大将が決められます。

足軽と雑兵　部隊ごとに足軽と雑兵を編成します。

足　軽　金を払って雇う専門の兵です。ふだんは城に所属しています。訓練することにより、訓練度が上がります。ただし、編成で雑兵を多勢加えると、訓練度は平均化されてしまいます。また士気が低かったり、相手が大軍であったりと、味方に不利な情勢にあると、戦場から逃げ出す兵が増えます。

雑　兵　戦争のとき、一時的に動員できますが、ふだんは農業に従事しています。そのために農繁期はあまり動員することができません。半農であるため、自分たちの土地を守る場合には力を発揮しますが、他国へ攻め込んだ場合には、あまり士気もあがらず、戦場から逃げ出す場合があります。

騎馬と鉄砲　部隊ごとに騎馬と鉄砲を分配します。

騎　馬　商人から購入します。
部隊の騎馬率が高いと、機動力が上がります。

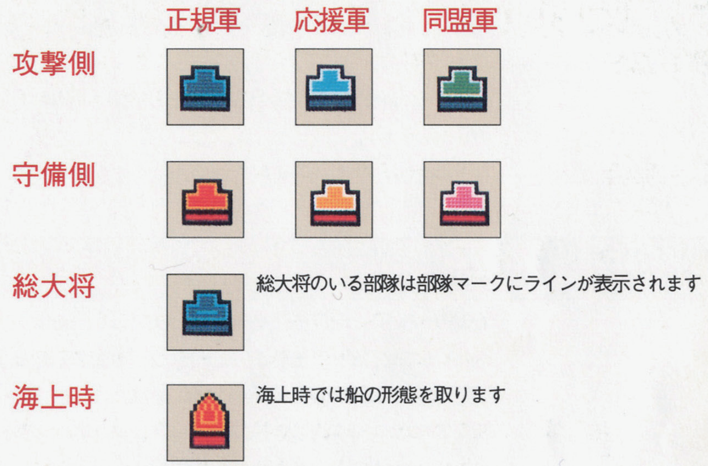
鉄　砲　商人から購入します。
部隊の鉄砲の数が多いと、攻撃力が上がります。

応援軍と同盟軍　自国からの応援軍、他国からの同盟軍をそれぞれ送ります。

応援軍　自国の他城より、応援軍を送ることができます。

同盟軍　同盟国に、同盟軍を送ってくれるように要請します。相手が従属国であれば、同盟軍を強要することもできます。

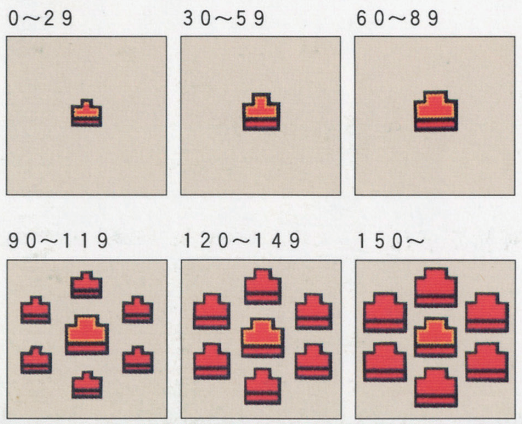
部隊の種類



部隊の規模

部隊の規模によって表示が変わります

単位：兵士数（×１００人）



部隊の移動

部隊の機動力

部隊には、それぞれ部隊ごとに機動力があり、機動力の範囲内で部隊を移動させることができます。そして、機動力に関係してくるのが、地形です。

それぞれの地形には、部隊を移動させると消費する機動力（＝消費機動力）があります。

消費機動力は、移動先の地形によって異なります。

地形の効果

戦闘の有利不利には、その部隊がいる地形により、地形の効果（＝地形効果）が影響します。例えば、戦闘中の２つの部隊を比べた場合、攻撃をした際に、地形効果の高い地形にいる部隊のほうが、低い地形にいる部隊よりも効果を挙げることができます。地形効果の差が大きいほど、その効果は攻撃の結果となって表れます。

天候の影響

天候も戦況に微妙な影響を与えます。雨などの悪天候のときには、部隊の機動力が下がり、兵の士気も落ちてしまいます。また晴れていても暑すぎると、兵や馬がバテてしまい機動力と士気を損なうことになります。

地形一覧

ＨＥＸ戦の地形の種類、および地形ごとの消費機動力と地形効果は、以下の通りです。カッコ内の数字は、海上での消費機動力、または海上から移動するために必要な消費機動力です。

地形	消費機動力	地形効果
道	2（8）	4
橋	2（8）	4
平地	3（8）	4
砂地	4（8）	3
森	5（8）	5
湿地	4（8）	2
低山	6（8）	5
高山	×（×）	
川	7（8）	1
海	8（3）	1
本陣	4（8）	6
城門	*（*）	
城	×（×）	6+

×印＝進入不可です
*印＝守備側のみ進入可能です（城へはここから入ります）
+印＝防御度により加算されます

追加シナリオ紹介

『パワーアップキット』では、プレイングマニュアルで紹介したシナリオ１～３のほか、追加シナリオとして次の２本が加えられています。

シナリオ０■1534年 ―― 群雄割拠編

室町時代末期から安土・桃山時代にかけてを、人は「戦国時代」と呼んだ。戦国動乱の世を導いた応仁の乱より60余年。もはや室町幕府に中央権力としての力はなく、地方に群雄が割拠(かっきょ)する「乱世」へと変わりつつあった。

実体のなくなった足利将軍家にかわって、実権を握ったのは三管領(かんれい)家の一、細川氏である。だが、その細川氏にしても、家中で骨肉の争いを繰り広げているというありさまであった。それは主従の関係も肉親のつながりもなく、強者のみが生き残ることのできる、まさしく「下剋上(げこくじょう)」を象徴していた。

1534年、そうした激動の中で、尾張国の城主・織田信秀に嫡男(ちゃくなん)が生まれる。幼名を「吉法師(きちほうし)」といった。信秀は、生まれたばかりの吉法師に四人の守役をつけ、那古野(なごや)城の城主とする。その子供がのちに天下を手にしようとは、このとき誰ひとり知るものもなかった。

大名	領国	大名	領国
島津勝久	薩摩	朝倉孝景	越前
肝付兼続	大隅	本願寺光教	加賀
少弐資元	肥前	畠山義総	能登
相良義滋	肥後	神保長職	越中
伊東尹祐	日向	三木直頼	飛騨
大内義隆	筑前 対馬、豊前、長門、	土岐頼芸	美濃
	周防、石見、備後	織田信秀	尾張
大友義鑑	筑後、豊後	松平清康	三河
毛利元就	安芸	今川氏輝	遠江、駿河
尼子経久	出雲 隠岐	小笠原長棟	信濃南部
山名祐豊	伯耆、因幡、但馬	村上義清	信濃北部
三村宗親	備中	武田信虎	甲斐
浦上宗景	備前	長尾為景	越後 佐渡
赤松晴政	美作、播磨	山内上杉憲政	上野
河野通直	伊予	宇都宮興綱	下野
一条房家	土佐	扇谷上杉朝興	武蔵
細川持隆	讃岐、阿波 淡路	北条氏綱	相模 伊豆
一色義幸	丹後 若狭	里見義尭	上総 安房
細川晴元	丹波、摂津	結城政勝	下総
畠山長経	河内 和泉	佐竹義篤	常陸
畠山稙長	紀伊	蘆名盛舜	陸奥南部
足利義晴	山城	伊達稙宗	陸奥中部
筒井順興	大和	南部晴政	陸奥北部
浅井亮政	近江北部	最上義守	出羽南部
六角定頼	近江南部、伊賀	安東舜季	出羽北部
北畠晴具	伊勢 志摩	蛎崎義広	蝦夷

シナリオ４■1583年 ―― 野望転生編

1582年、織田信長は天下をほぼ手中にしながら、明智光秀の反逆に遭(あ)い、京都は本能寺でその激越なる一生を終えた。「信長、死す」の知らせを聞き、最も迅速(じんそく)な行動を見せたのは、中国の毛利氏を攻略していた羽柴秀吉であった。たちまちのうちに毛利との講和を結んだ秀吉は、すぐさま京を目指して取って返し、山崎にて逆臣・光秀を打ち破った。

これにより、信長後継者の有力候補として名乗りを挙げる形となった秀吉だったが、譜代(ふだい)の家臣である柴田勝家を筆頭に、こうした秀吉の動きを快く思わないものが少なくなかった。かくして、織田の家中は秀吉派と勝家派に分かれ、ついに賤ヶ岳(しずがたけ)の戦いへと至るのであった。

その一方、信長という押さえがいなくなったことにより、毛利、長宗我部、北条、上杉、そして徳川といった各地域の有力な大名たちが旧領を回復していった。果たして、天下の趨勢(すうせい)はどこへと向かってゆくのだろうか。

大名	領国	大名	領国
島津義久	薩摩、大隅、日向	宇都宮国綱	下野
龍造寺隆信	肥前、筑後	里見義頼	上総 安房
相良頼房	肥後	結城晴朝	下総
大友宗麟	筑前 対馬、豊後	佐竹義重	常陸
城井鎮房	豊前	蘆名盛隆	陸奥南部
毛利輝元	長門、周防、石見、安芸、	伊達輝宗	陸奥中部
	出雲 隠岐、備後、備中	南部信直	陸奥北部
羽柴秀吉	伯耆、因幡、播磨、但馬、	最上義光	出羽南部
	丹後 若狭、丹波、摂津、	安東愛季	出羽北部
	河内 和泉、山城、大和、	松前慶広	蝦夷
	近江南部、伊賀		
宇喜多秀家	備前、美作		
河野通直	伊予		
長宗我部元親	土佐、阿波 淡路		
十河存保	讃岐		
鈴木佐大夫	紀伊		
柴田勝家	近江北部、越前、加賀、		
	能登、越中		
織田信雄	伊勢 志摩、尾張		
姉小路頼綱	飛騨		
織田信孝	美濃		
徳川家康	三河、遠江、駿河、		
	信濃南部、甲斐		
真田昌幸	信濃北部		
上杉景勝	越後 佐渡		
北条氏政	上野、武蔵、相模 伊豆		

新しい機能について

『パワーアップキット』には、ゲーム中のデータをエディット（編集）する機能をはじめ、５つの新しい機能があります。

《機能》コマンドの〈エディタ〉を選ぶと、〔ニューラル〕〔城名変更〕〔姫エディタ〕〔武将エディタ〕〔新武将作成〕の５つのコマンドが表示されます。それぞれの機能は、次の通りです。

ニューラル

コンピュータが担当する大名の設定を「ニューラル」にすると、その大名はより高度な戦略を行うようになります。ニューラルに設定した武将は、名前の横に「#」が表示されます。

●ニューラルとは……人間の脳のメカニズムに準ずるニューラルネットワークをコンピュータの思考アルゴリズムに応用します。その結果、コンピュータが複雑な状況でより適切な判断をするようになります。

全ニューラル　コンピュータが担当する全大名をニューラル思考にします。

全解除　コンピュータが担当する全大名のニューラル思考を解除します。

特定指定　コンピュータが担当する大名のなかから、ニューラル思考にする大名を指定します。

城名変更

城の名前を変更します。

①「どの城ですか」と聞いてきます。名前を変更する城を選びます。

②カナ画面が表示されます。城の新しい名前を入力してください。城名は３文字まで入力できます。

＊入力のしかたについては、4ﾍﾟｰｼﾞ「カナ画面からの入力」を参照してください。

姫エディタ

領城にいる姫の名前または顔を変更します。

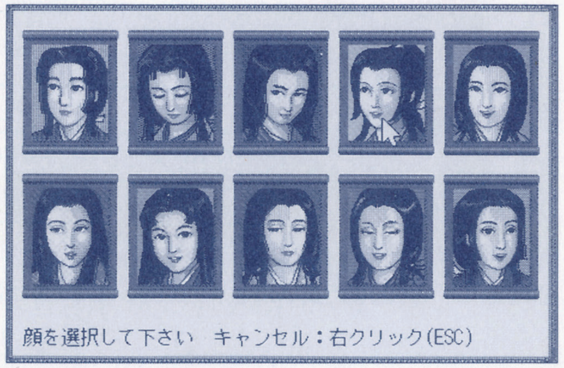
「どの姫ですか」と聞いてきます。名前または顔を変更する姫を選んでください。

姫の名前を変更する　①選んだ姫が「新しい名前をいただけるのですか」と聞いてきたとき、［実行］を選びます。

②カナ画面が表示されます。姫の新しい名前を入力してください。姫の名前は３文字まで入力できます。

姫の顔を変更する　①選んだ姫が「新しい名前をいただけるのですか」と聞いてきたとき、［取消］を選びます。

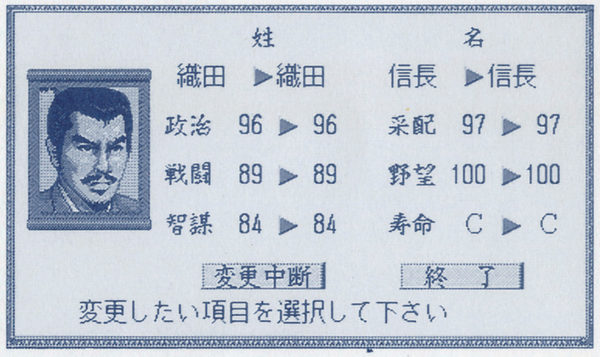
②「お顔を変えますか」と聞いてきます。［実行］を選ぶと、姫の顔の一覧が表示されます。一覧から姫の新しい顔を選んでください。



武将エディタ

武将の名前またはデータを変更します。
①「どの城ですか」と聞いてきます。変更したい武将のいる城を選びます。
②武将の一覧が表示され、「誰を変更しますか」と聞いてきます。一覧から変更する武将を選んでください。
③武将エディタ画面（下図参照）が表示されます。





武将の名前を変更する

①武将エディタ画面から、武将の［姓］または［名］を選びます。
②カナ画面が表示されます。新しい武将の名前を入力してください。［姓］、［名］ともに3文字まで入力できます。
③入力が終わったら、武将エディタ画面にもどります。

武将のデータを変更する

①武将エディタ画面から、変更する項目を選びます。
②数値データの項目［政治・戦闘・智謀・采配・野望］を選ぶと、電卓（上図参照）が表示されます。電卓から数値を入力してください（最大値は100）。
［寿命］の項目を選ぶと、寿命のレベル（A：短命～D：長命）が表示されます。任意のレベルを選んでください。

変更を中断する

①武将エディタ画面から［変更中断］を選ぶと、武将の変更をしないで、武将一覧の画面にもどります。
②他の武将を変更する場合は、続けて変更する武将を選びます。メイン画面にもどる場合は、キャンセルしてください。

変更を終了する

①武将エディタ画面から［終了］を選ぶと、変更した武将を更新して、武将一覧の画面にもどります。
②他の武将も変更する場合は、続けて変更する武将を選びます。メイン画面にもどる場合は、キャンセルしてください。

新武将作成

新しい武将を作成します。
①武将の顔の一覧が表示されます。新しく作成する武将の顔を選びます。
②武将エディタ画面が表示されます。
③武将の名前、およびデータを入力します。入力する項目を選んでください。

以下、入力の方法から終了までの手順は、「武将エディタ」の項を参照してください。

☆登場武将の人数制限について
(1) ゲームに登場できる武将の人数には制限があり、制限を越えて武将を作成することはできません。また、シナリオによって作成できる武将の人数が異なります。
(2) すでに制限人数いっぱいに作成していても、だれか武将が死亡した場合などには、新たに武将を作成することができます。
(3) 制限人数に達すると、在野の武将が登場できなくなります。

追加／変更コマンド

『パワーアップキット』には、従来の『信長の野望・覇王伝』より追加・変更されたコマンドがあります。新たに追加・変更されたコマンドは、次の通りです。

内政コマンド（『プレイングマニュアル』12ページ）

評定（本）

静観　（削除）

移動　（追加）
武将および物資の移動を行います。
このとき移動先の城を設定できます。「移動目標を設定しますか」と聞いてくるので、［実行］を選んでください。移動可能範囲が表示されたら、その中から移動先の城を選びます。
移動目標を設定しない場合は、［取消］を選んでください。コンピュータが移動先を決定します。
移動する人物および物資の内容については、コンピュータが決定します。

軍事コマンド（『プレイングマニュアル』13ページ）

移動

呼寄せ　（変更）
他城から武将を呼び寄せます。
本城以外の支城でも実行できます。

輸送

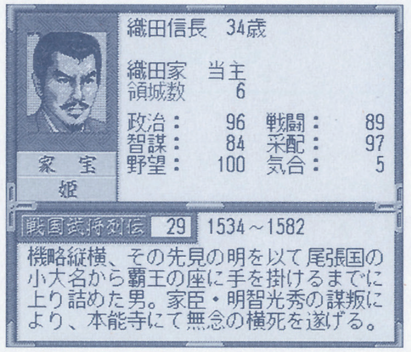
搬出　（変更）
他城に蓄銭・兵糧・騎馬・鉄砲・足軽を運び出します。

搬入　（追加）
他城から蓄銭・兵糧・騎馬・鉄砲・足軽を運び入れます。

自国コマンド（『プレイングマニュアル』17ページ）

《自国》コマンドの〈所領一覧〉、または〈家臣一覧〉を選び、武将の情報を表示したときに、武将データのほか登場武将のプロフィールをまとめた「戦国武将列伝」を見ることができます。

◆戦国武将列伝　（追加）
戦国武将列伝の見方は次の通りです。
①《自国》コマンドの〈所領一覧〉、または〈家臣一覧〉を選びます。
②〈所領一覧〉であれば、城を選び大名または武将データを表示します。〈家臣一覧〉であれば、家臣を選び武将データを表示します。
③データ画面上で、「戦国武将列伝」と表示された部分をクリック、またはカーソルを合わせてリターンキーを押します。
④メッセージにしたがって、ディスクを入れ替えます。
＊戦国武将列伝を見る際は、「パワーアップディスクA」が必要です。ただしハードディスクをご使用の場合、ディスクの入れ替えは不要です。



データ画面上で、「家宝」「姫」と表示された部分を選ぶと、以下の情報を表示します。
家宝…その武将が所有するアイテム。
姫……その大名家に所属する姫。その武将に嫁いでいる姫。